

FIGHTING WARRIOR

Set in Ancient Egypt, with its legends of sacrificial burials, mythical creatures and magic, your task is to rescue your beloved princess Thaya. She has been kidnapped by the evil Pharaoh, and only when you have freed her is your quest completed.

Locked away in a remote temple, the princess is about to be buried alive as a sacrifice to the gods. Armed with nothing more than a sword, and your reputation as the country's most acclaimed warrior, you must cross the desert in search of the temple. But many hazards and ordeals lie in your path. Mythological demons, demigods and magical devices are conjured up by the wicked Pharaoh's magicians and will hinder you in your quest. You must use all your fighting skills and powers of combat to fend them off.

On your journey you will also come across various objects left behind over the centuries by others who have travelled the same route. These objects are rumoured to possess magical powers, and you must use your cunning to determine how to release their magic. But remember - take care to distinguish between those containing good and evil powers.

Once inside the temple, your problems are not over. The temple is in the control of the Pharaoh's magicians, who will use their evil powers to sap your strength and stamina. You have triumphed in your quest only when you are reunited with your princess and have released her from her bonds.

LOADING INSTRUCTIONS

1. Place the cassette in your Commodore data recorder and ensure that it is properly connected and that the tape is fully rewound.
2. Press PLAY on the data recorder.
3. Press the SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. The computer will now automatically start the data recorder and the program will load.
4. FIGHTING WARRIOR uses the 'PAVLODA' fast loading system and the entire 64K program will load into your computer in approximately 3 minutes. The program is loaded in short blocks to minimise loading errors. There are three border 'modes' used in the loading process:

FLASHING BORDER - Loading data

BLACK BORDER - Searching for data

WHITE BORDER - Loading error

If the border turns white during loading, just rewind the tape very slightly and press PLAY to continue loading.

5. Often, loading errors can be reduced by ensuring that the data recorder is as far away from your TV as possible.
6. In the most unlikely event of a genuine fault, please return the complete package to Melbourne House Publishers at the office nearest to you. We will gladly replace it. PLEASE DO NOT RETURN IT TO THE PLACE OF PURCHASE.

(This notice does not affect your statutory rights)

PLAYING THE GAME

As you encounter an enemy on your journey towards the temple, you must engage it in battle and overcome it if you are to get any further!

There are seven different moves which you can make which can be controlled using a joystick or the keyboard.

There are three different zones which you must fight your way through before you can reach the princess - two of these zones are outdoors, and one is inside the temple.

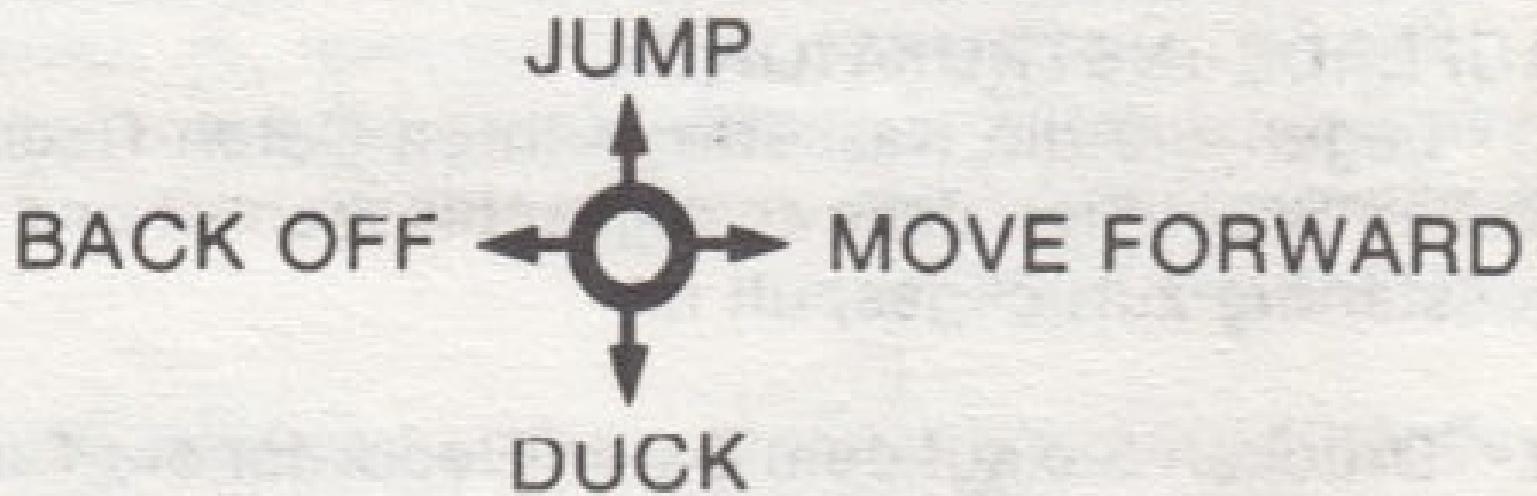
As you progress through your journey you will find the vases which can help or hinder your progress. Striking these vases (with a low strike) can result in one of the following:

- increase or decrease your energy
- prematurely force you to fight one of the gods.
- bring a doorway to another zone.
or
- remove the invisibility spell from the princess.

Please note that before you can complete the game, you will need to have defeated at least one representative of each of the different guards surrounding the princess, and you will have to have reached the end of the two outside zones.

JOYSTICK CONTROLS

The following are the non-aggressive moves (fire button NOT pressed)



The aggressive moves are obtained by pressing the fire button

UPPER STRIKE



KEYBOARD CONTROLS

When using the keyboard, the space bar will act as the 'FIRE' key.

The non-aggressive moves (fire key NOT pressed) are obtained from the following keys.

Q - JUMP

P - MOVE FORWARD

Z - DUCK

I - BACK OFF

With the fire key pressed (aggressive moves), the moves are obtained from the following keys:

Q - UPPER STRIKE

Z - LOW STRIKE

P - MID STRIKE

To restart the game at any stage, press the RUN/STOP key. This will return you to the beginning and demonstration mode.

When playing in either JOYSTICK or KEYBOARD mode, pressing the F1 key will pause the game. Pressing F1 again will allow you to return to the game.

SCORING

For every successful strike made on an enemy, you gain 5 points. Bonus points are also added for every successful kill you make.

Program copyright © Beam Software, 1985

Written by Andrew Lacey

Game logic by Stephen Cargill

Music by Adrian Pertout

Graphics by Russel Comte

Cover artwork by Steinar Lund

Published by

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

United Kingdom

70 Park Street, South Melbourne 3205,
Victoria, Australia

WARNING: Infringement of copyright is a criminal offence. Copying, lending, hiring, public broadcasting, transmission or distribution other than in the original packaging are prohibited without the express written permission of Melbourne House Publishers Ltd. All Melbourne House products are sold subject to our terms and conditions of sale, copies of which are available on request.

KAMPFENDER KRIEGER

Wir befinden uns im alten Agypten mit seinen Legenden von Opfertoden, legendären Kreaturen und seinem Zauberwesen. Ihre Aufgabe ist es, die geliebte Prinzessin Thaya zu retten. Sie wurde vom Teufel Pharaoh gefangen genommen und Ihre Aufgabe ist erst dann erfüllt, wenn Sie sie befreit haben.

Die Prinzessin, die in einem einsamen Tempel eingeschlossen ist, steht kurz davor, als Opfer für die Götter lebend begraben zu werden. Mit dem Schwert als Ihrer einzigen Waffe und dem Ruf, der am meisten gefeierte Krieger des Landes zu sein, müssen Sie bei Ihrer Suche nach dem Tempel die Wüste durchqueren. Sie müssen jedoch viele Hindernisse und Gefahren überwinden. Legendäre Dämonen, Halbgötter und magische Geräte werden durch den bösartigen Zauberer des Pharaos herbeigeschworen und werden Sie bei Ihrer sämtlichen Sie müssen Ihre sämtlichen Kampffertigkeiten und Kräfte aufwenden, um sie abzuwehren.

Auf Ihrer Reise werden Sie ebenfalls mit verschiedenen Gegenständen in Berührung kommen, welche von anderen, die im Laufe der Jahrhunderte denselben Weg gemacht haben, zurückgelassen wurden. Von diesen Gegenständen geht das Gerücht um, dass sie magische Kräfte besitzen und Sie müssen deshalb Ihre List anwenden, um herauszufinden, wie sie ihre Zauberkräfte freilegen können. Denken Sie jedoch daran - Sie müssen unterscheiden zwischen denjenigen, die gute und böse Kräfte besitzen.

Wenn Sie jedoch erst einmal im Tempel sind, sind Ihre Probleme noch nicht gelöst. Der Tempel steht in der Macht der Zauberer des Pharaoh, die ihre bösartigen Kräfte dazu verwenden werden, um Ihre Kraft und Ihr Durchhaltevermögen zu schwächen. Sie haben Ihre Suche erst dann erfolgreich beendet, wenn Sie mit Ihrer Prinzessin vereinigt sind und sie von ihren Fesseln befreit haben.

AUFLADE-INSTRUKTIONEN

1. Legen Sie die Kassette in Ihren Daten-Recorder und stellen Sie sicher, dass er angeschlossen ist und das Band vollständig zurückgespult ist.
2. Drücken Sie auf dem Daten-Recorder die Taste PLAY.
3. Drücken Sie gleichzeitig die Tasten SHIFT und RUN/STOP. Der Computer schaltet jetzt den Daten-Recorder ein und das Programm lädt sich auf.
4. KAMPFENDER KRIEGER verwendet das 'PAVLODA' Schnellaufgabe-System und das gesamte 64K Programm lädt sich in ca. 3 Minuten in Ihrem Computer auf. Das Programm wird in kurzen Blöcken aufgeladen, um Fehler beim Aufladen auf ein Mindestmass zu beschräken. Beim Aufladevorgang werden drei Begrenzungs- 'Modi' verwendet:

AUFLUCHTENDE BEGRENZUNGSLINIE - Aufladen der Daten

SCHWARZE BEGRENZUNGSLINIE - Suche nach Daten

WEISSE BEGRENZUNGSLINIE - Fehler beim Aufladen

Wenn die Begrenzungslinie während des Auladens weiss wird, drehen Sie das Band etwas zurück und drücken Sie die Taste PLAY, um mit dem Aufladen fortfahren.

5. Fehler beim Aufladen können oft reduziert werden, wenn Sie sicherstellen, dass der Daten-Recorder so weit wie möglich von Ihrem Fernsehgerät entfernt ist.

DAS SPIELEN DES SPIELS

Wenn Sie auf Ihrer Reise zum Tempel einem Feind begegnen, müssen Sie ihn in einen Kampf verwickeln und ihn besiegen, wenn Sie weiterkommen wollen!

Es gibt sieben verschiedenen Schritte, die Sie unter Verwendung des Joystick oder der Tastatur machen können.

Es gibt drei verschiedene Zonen, durch die Sie sich Ihren Weg kämpfen müssen bevor Sie zur Prinzessin kommen können - zwei dieser Zonen befinden sich ausserhalb des Tempels und eine innen im Tempel.

Im Laufe Ihrer Reise finden Sie die Vasen, welche Ihnen bei der Weiterführung helfen oder Sie behindern können. Das Anschlagen dieser Vasen kann die folgenden Auswirkungen haben:

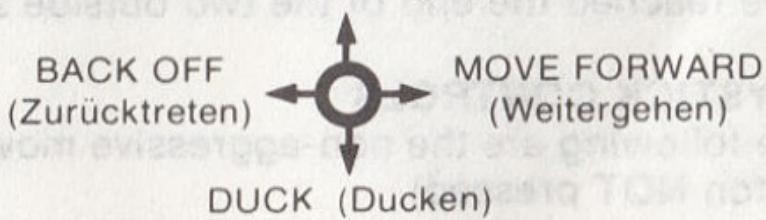
- Erhöhung oder Verminderung Ihrer Energie
- Sie vorzeitig dazu zwingen, einen der Götter zu bekämpfen
- einen Eingang in eine andere Zone bringen oder
- die Prinzessin aus Ihrer Verzauberung aus der Unsichtbarkeit befreien

Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, dass Sie mindestens einen Vertreter von jedem der verschiedenen Wachtposten, welche die Prinzessin umgeben, besiegt haben müssen, bevor Sie das Spiel zu Ende bringen können. Ausserdem müssen Sie das Ende der beiden Aussenzonen erreicht haben.

STEUERUNGEN MIT DEM JOYSTICK

Die nachstehenden Bewegungen sind nicht aggressiv (der Feuer-Knopf wird nicht gedrückt)

JUMP (Springen)



Die aggressiven Bewegungen erzielt man durch Drücken des Feuer-Knopfes

UPPER STRIKE
(Oberer Schlag)



MID STRIKE
(Mittlerer Schlag)

LOW STRIKE
(Unterer Schlag)

STEUERUNGEN MIT DER TASTATUR

Bei der Verwendung der Tastatur dient die Leertaste als Feuer-Taste.

Die nicht aggressiven Bewegungen (Feuer-Taste NICHT gedrückt) erzielt man mit den folgenden Tasten.

Q - JUMP (Springen)

Z - DUCK (Ducken)

P - MOVE FORWARD (Weitergehen)

I - BACK OFF (Zurücktreten)

Bei gedrückter Feuer-Taste (aggressiven Bewegungen), erzielt man die Bewegungen mit den folgenden Tasten:

Q - UPPER STRIKE (Oberer Schlag)

Z - LOW STRIKE (Unterer Schlag)

P - MID STRIKE (Mittlerer Schlag)

In jedem Stadium kann man das Spiel durch Drücken der Tasten RUN/STOP neu beginnen. Damit kehren Sie zum Beginn der gemachten Demonstrationen zurück.

Wenn Sie das Spiel entweder mit dem JOYSTICK oder der TASTATUR spielen, wird das Spiel durch Drücken der Taste F1 angehalten. Wenn Sie die Taste F1 nochmals drücken, können Sie mit dem Spiel weiterfahren.

SAMMELN DER PUNKTE

Für jeden erfolgreichen Schlag, den Sie einem Feind versetzen, erhalten Sie 5 Punkte. Es werden ausserdem Sonderpunkte für Jeden, den Sie umbringen, hinzugefügt.

Copyright des Programms © Beam Software, 1985

Geschrieben von Andrew Lacey

Spiel-Logik von Stephen Cargill

Graphische Darstellung von Russell Comte

Musik von Adrian Pertout,

Künstlerische Gestaltung von Steinar Lund

Herausgegeben von

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

Vereinigtes Königreich

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australien.

WARNUNG: Die Übertretung von Copyright ist ein Strafvergehen. Kopieren, Verleihen, Ausleihen, Offentliche Übertragungen, Transmission und Vertreib mit Ausnahme der Original-Verpackung sind ohne die ausdrückliche Erlaubnis von Melbourne House Publishers Ltd. verboten.

Alle Produkte von Melbourne House werden vorbehaltlich unserer Verkaufsbedingungen, die auf Wunsch erhältlich sind, verkauft.

LE GUERRIER COMBATTANT

Vous vous trouvez en Egypte Ancienne, riche de ses légendes de sépultures et de sacrifices, de créatures mythiques et de magie. Votre devoir est de sauver votre princesse adorée, Thaya. Elle a été enlevée par le cruel Pharaon, et votre tâche ne sera accomplie que lorsque vous aurez libéré la princesse.

Emprisonnée dans un temple lointain, la princesse va être enterrée vivante et offerte en sacrifice aux Dieux. Votre seule arme est un glaive, et célébré comme étant le plus valeureux guerrier du pays, vous devez traverser le désert et partir à la recherche du temple. Mais de nombreux dangers et de nombreuses épreuves vont barrer votre route. Sous le pouvoir des magiciens au service du malicieux Pharaon, des démons mythologiques, des demi-dieux et des stratagèmes magiques vont apparaître et disparaître, et vont essayer de vous empêcher d'atteindre votre but. Vous devez utiliser toutes vos qualités et tous vos pouvoirs de combat pour vous protéger d'eux et pour les faire s'enfuir.

Au cours de votre périple, vous allez trouver sur votre route divers objets oubliés et abandonnés au cours des siècles par des voyageurs qui suivirent le même chemin. Ces objets sont dits posséder des pouvoirs magiques, que vous devez découvrir afin de pouvoir en faire usage. Surtout - faites attention ! certains de ces objets ont de bons pouvoirs mais d'autres sont maléfiques. Il vous faut utiliser votre ruse pour savoir les distinguer.

Même lorsque vous aurez enfin pénétré dans le temple, vos ennuis ne seront pas terminés. Ce temple est sous le contrôle des magiciens du Pharaon, qui utiliseront leur pouvoir maléfique pour anéantir votre force et votre résistance. Ce n'est que lorsque vous serez enfin réunis avec la princesse et que vous l'aurez libérée de ses chaînes, que vous aurez triomphé et atteint votre but.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

1. Placez la cassette dans le magnétophone, et assurez-vous que tout est bien connecté, et que la cassette est rembobinée à la position de départ.
2. Appuyez la touche PLAY sur le magnétophone.
3. Appuyez simultanément les touches SHIFT et RUN/STOP. L'ordinateur va maintenant mettre le magnétophone en marche automatiquement, et le programme va être chargé.
4. Le programme 'LE GUERRIER COMBATTANT' utilise le système de chargement rapide 'PAVLODA', et le programme complet 64K va être chargé dans votre ordinateur en 3 minutes environ. Le programme va être chargé en petites quantités afin de minimiser les erreurs de chargement. Trois différents types de bordure vont être utilisés durant le chargement:

BORDURE CLIGNOTANTE - Données chargement

BORDURE NOIRE - Recherche de données

BORDURE BLANCHE - Erreur de chargement

Si la bordure devient blanche durant le chargement, veuillez rembobiner la cassette, juste un petit peu, et appuyez la touche PLAY pour continuer le chargement.

5. Il est très souvent possible de réduire le nombre des erreurs de chargement si vous veillez à ce que votre magnétophone soit le plus éloigné possible de votre TV.

REGLES DU JEU

Chaque fois que vous rencontrerez un ennemi sur votre passage lors de votre voyage vers le temple, vous devrez le provoquer au combat et le vaincre, si vous désirez continuer votre quête!

Vous avez le choix entre 7 différents mouvements que vous pouvez contrôler soit avec le manche à balai, soit avec le clavier.

Il y a trois zones différentes que vous devez traverser à vos risques et périls avant de pouvoir rejoindre la princesse; deux de ces zones sont à l'extérieur, la troisième est à l'intérieur du temple.

Au cours de votre voyage, vous allez trouver les fameux vases qui vous aideront ou qui vous bloqueront dans votre progression vers le temple. Si vous donnez un léger coup sur ces vases, vous obtiendrez les résultats suivants (le coup doit être donné vers le bas):

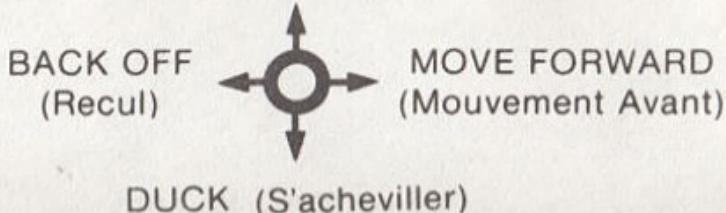
- Augmenter ou diminuer votre énergie
- Vous forcer à combattre prématurément l'un des Dieux
- Transporter une issue de sortie dans une autre zone
- Briser le sort jeté sur la princesse; sort qui la rend invisible

N'oubliez pas que pour pouvoir terminer et remporter la victoire, vous devrez avoir vaincu au moins un représentant de chacun des différents gardes qui entourent la princesse, et vous devrez avoir atteint la limite des deux zones extérieures.

COMMANDES DE CONTROLE DU MANCHE A BALAI

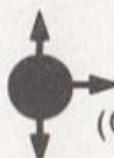
Les mouvements ci-dessous sont NON-AGRESSIFS (la touche de tir NE doit PAS être enclenchée)

JUMP (Saut)



Vous pouvez utiliser les mouvements AGRESSIFS si vous enclenchez la touche de tir

UPPER STRIKE (Coup vers le haut)



MID STRIKE
(Coup vers le centre)

LOW STRIKE (Coup vers le bas)

COMMANDES DE CONTROLE DU CLAVIER

Lors de l'utilisation du clavier, la barre d'espacement devient la touche de tir 'FIRE'.

Les mouvements NON-AGRESSIFS (c'est-à-dire SANS enclencher la touche de tir) s'obtiennent en appuyant les touches suivantes:

P - MOVE FORWARD (Mouvement Avant)

Q - JUMP (saut)

Z - DUCK (S'achviller)

I - BACK OFF (Recul)

Lorsque la touche de tir est enclenchée, vous pouvez obtenir les mouvements suivants en pressant les touches suivantes:

Q - UPPER STRIKE (Coup vers le haut)

Z - LOW STRIKE (Coup vers le bas)

P - MID STRIKE (Coup vers le centre)

Pour pouvoir recommencer le jeu à n'importe quelle étape du jeu, il suffit d'appuyer la touche RUN/STOP.

Ceci vous renverra au début du jeu et au mode de démonstration.

Si vous voulez faire une pause sans pour cela annuler le jeu, appuyez la touche F1, que vous utilisez la manche à balai ou le clavier. Appuyez la touche F1 de nouveau pour retourner au jeu.

LE SYSTEME DES POINTS

Chaque fois que vous portez un coup sur votre ennemi et que vous l'atteignez, vous gagnez 5 points.

Vous gagnerez des points bonus supplémentaires chaque fois que vous parviendrez à tuer un ennemi.

Droits d'Auteur de Programme © Beam Software, 1985

Ecrit par Andrew Lacey

Logique du jeu par Stephen Cargill

Graphiques par Russell Comte

Musique par Adrian Pertout

Illustration de couverture par Steinar Lund

Publié par

Melbourne House

Castle Yard House, Castle Yard

Richmond, TW10 6TF

Royaume Uni

70 Park Street, South Melbourne 3205, Victoria, Australie.

AVIS: L'irrespect des Droits d'Auteur est un délit.

*Il est totalement défendu et illégal de copier, prêter,
louer, diffuser publiquement, transmettre ou distribuer
ce programme sous toute autre forme que celle
présentée dans l'emballage d'origine, et sans
l'autorisation expresse écrite la Société MELBOURNE
HOUSE PUBLISHERS LTD.*

*Tous les produits de MELBOURNE HOUSE LTD sont
vendus et soumis à nos conditions de vente, dont vous
pouvez obtenir une copie sur demande.*